

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPS EKONOMI BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER DI SMA NEGERI 2 SUMBAWA

### *Character Values-Based Multimedia Development of Social Economic Learning In SMA 2 Sumbawa*

<sup>1</sup>Fahlia, <sup>1</sup>Muhammad Iksan, <sup>2</sup>Desak Nyoman Darmayanti

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, <sup>2</sup>Program Studi Teknolgi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Samawa

\*)e-mail: [liahelmy24@yahoo.com](mailto:liahelmy24@yahoo.com)

#### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui desain prototipe multimedia pembelajaran IPS Ekonomi berbasis nilai-nilai karakter; (2) mengetahui tingkat kelayakan prototipe multimedia berbasis nilai-nilai karakter yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan penilaian ahli; (3) mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis nilai-nilai karakter yang telah dilakukan peneliti; dan (4) mengetahui keefektifan pembelajaran dengan menggunakan multimedia ditinjau dari hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Tahapan penelitian ini terdiri atas: analisis kebutuhan, desain pengembangan, pengembangan multimedia, dan validasi/ evaluasi produk. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 17 orang yang terdiri atas 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 3 orang siswa "*one to one evaluation*" dan 12 orang siswa "*small group evaluation*". Data penelitian ini dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, lembar tes hasil belajar dan angket karakter siswa. Selanjutnya data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji analisis *one sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Multimedia pembelajaran IPS Ekonomi berbasis nilai-nilai karakter hasil pengembangan dinilai layak sebagai sumber belajar dengan kriteria "baik" dengan skor rerata 3,88 berdasarkan validasi ahli materi dan 3,07 berdasarkan validasi ahli media. (2) Multimedia Pembelajaran IPS Ekonomi Berbasis Nilai-Nilai Karakter efektif dipergunakan dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil perbandingan antara *pre test* dan *post test* hasil belajar IPS Ekonomi skor rerata siswa pada saat *pre test* adalah sebesar 64,12, sedangkan pada *post test* nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa adalah 81,03 terjadi peningkatan sebesar 16,91. Sedangkan pada karakter siswa dibuktikan dengan peningkatan skor rerata siswa pada saat *pre test* dan *post test*. Skor rerata *pre test* adalah 32,93 dan saat *post test* meningkat menjadi 35,60, terjadi peningkatan sebesar 2,62. (3) Multimedia Pembelajaran IPS Ekonomi Berbasis Nilai-Nilai Karakter dinilai layak digunakan sebagai sumber belajar berdasarkan hasil penilaian pada saat ujicoba *one to one evaluation* dan ujicoba *small group evaluation*.

#### ABSTRACT

*The purpose of this study is: (1) determine the design of character values based multimedia prototype of social economic science learning; (2) determine the feasibility of character values based multimedia prototype developed by the researcher based on expert judgment; (3) determine the learning accomplishment by using character values based multimedia that have been conducted by the researcher ; and (4) determine the learning effectivenessby using multimediain terms of student learning outcomes.*

*This study uses the research and development method. Stages of this research consist of: requirements analysis, development design, multimedia development, and validation/product evaluation. The subjects of this study were 17 people consisting of 1 material expert, 1 media expert, 3 students "one to one evaluation" and 12 students "small group evaluation ". The research data was collected through expert validation sheets, students test sheets and students character questionnaires. Furthermore, the data were analyzed using descriptive statistical and one sample t-test analysis.*

*The results showed that: (1) Character values based multimedia on Economic social science learning was considered feasible as a result of the development of learning resources with "good" criteria with a mean score of 3.89 based on material expert validation and 3.07 based on media expert validation. (2) Character values based multimedia on Economic social science learning was effectively used in improving student learning outcomes and character. This was evidenced by the results of the comparison between pre-test and post-test results mean score of students Economics social science test at the pre-test is equal to 64.12, while the post-test mean score achieved by the students is 81.02 so the increase was 16.91. While the character of students is evidenced by the increase in the average of students score in pre-test and post-test. Pre-test mean score was 32.93 and the post-test increased to 35.60, so the increase was 2.62. (3) Character values based multimedia on Economic social science learning was assessed feasible for learning resource based on the results of the evaluation trials one to one and small group evaluation trials assessment.*

**Keywords:** Multimedia, Economic social science learning , Character Values.

## Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat didukung oleh arus globalisasi yang hebat memunculkan adanya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satu di antaranya bidang pendidikan. Pendidikan sebagai suatu upaya untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdedikasi tinggi kepada bangsa dan negara memerlukan suatu pendukung yaitu kiat dalam meningkatkan mutu pendidikan. Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari peranan guru di sekolah termasuk peran dosen di tingkat perguruan tinggi.

Pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan. Pemerataan kesempatan pendidikan diwujudkan dalam program wajib belajar 9 tahun. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah batin (aspek transendensi), olah pikir (aspek kognisi), olah rasa (aspek afeksi), dan olah kinerja (aspek psikomotoris) agar memiliki kompetensi bekerjasama dalam percaturan global (Trianto, 2010: 3-4).

Pembangunan membawa perubahan dalam diri manusia, masyarakat dan lingkungan hidupnya. Seiring dengan laju pembangunan, maka secara tidak langsung terjadi pula dinamika kehidupan dalam masyarakat. Perubahan yang terjadi saat ini adalah perubahan yang menyentuh dan berhubungan secara langsung dengan pola pikir, pola rasa, dan pola perilaku yang terkait dengan nilai-nilai yang sudah ada. Dengan kata lain, pergeseran sistem nilai yang ada akan membawa perubahan dalam hubungan interaksi manusia dengan masyarakatnya, baik yang menyangkut bidang material (lahiriah) maupun yang bertalian dengan mental (batin).

Salah satu alternatif yang disodorkan adalah dengan mengembangkan pendidikan budaya dan karakter bangsa di satuan pendidikan. Sekolah memasukkannya sebagai bagian integral dari kurikulum, dan mengintegrasikannya ke dalam semua mata pelajaran serta dilaksanakan melalui proses pembelajaran secara aktif. Nilai-nilai yang dikembangkan diintegrasikan ke dalam silabus dan rencana program pembelajaran (RPP) yang sudah ada, (Kemendiknas: 2010: 11 - 22).

Keberadaan multimedia pembelajaran menjadi penting sebab dengan adanya multimedia maka materi pembelajaran dapat tersampaikan lebih konkret. Media yang baik adalah media yang mampu menghadirkan dan membangkitkan dimensi dimensi kognitif, afektif dan perilaku siswa, sehingga media tersebut akan diperoleh pengalaman belajar yang berkesan oleh siswa.

Perangkat multimedia pembelajaran yang dikembangkan perlu mencakup ketiga aspek seperti yang tersebut di atas, yaitu aspek kognitif, afektif, dan perilaku serta memberdayakan fungsi sosial dan membentuk karakter anak yang terkait dengan nilai-nilai tanggung jawab, sehingga desain pada pengembangannya pun perlu disesuaikan dengan nilai-nilai tertentu yang ingin diraih, sehingga multimedia yang dihasilkan akan menjadi multimedia yang berisi sarat dengan pesan dan muatan karakter yang mendukung peningkatan karakter siswa, yang pada akhirnya mampu meningkatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitar tempat mereka hidup dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal, ternyata dalam kenyataannya di SMA 2 Sumbawa dalam pembelajaran IPS Eko nomi mendapat kendala terutama alokasi jam pelajaran yang dianggap terlalu sedikit, sementara materi yang harus disampaikan sangatlah banyak. Sebagai gambaran bahwa alokasi jam pelajaran untuk kelas X adalah 1 jam pelajaran per minggu, kelas XI 3 jam pelajaran, dan kelas XII 3 jam pelajaran, alokasi waktu yang demikian dirasakan oleh sebagian guru mata pelajaran IPS Ekonomi masih kurang dibandingkan dengan materi pelajaran yang sangat banyak, terutama di kelas X. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran interaktif yang efektif.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, keberadaan media pembelajaran menjadi salah satu yang layak untuk diperhatikan. Minimnya fasilitas media pembelajaran maupun masalah lain seperti kemampuan guru untuk dapat memanfaatkannya secara maksimal menjadi kendala serius dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran IPS Ekonomi. Hal tersebut disebabkan mata pelajaran IPS Ekonomi merupakan pelajaran yang membutuhkan penjelasan yang dapat dipahami secara kongkrit oleh siswa, sehingga keberadaan media pembelajaran yang tepat akan dapat membantu mempermudah guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research & Development) . Produk yang dikembangkan berupa materi dan multimedia pengembangan pembelajaran IPS Ekonomi di SMA yang terdiri dari materi pembelajaran uang dan perbankan serta multimedia pembelajaran interaktif yang layak sebagai sumber belajar pada mata pelajaran IPS Ekonomi. Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan prosedural yang diadaptasi dari model Borg & Gall (1983 ), dan Hannafin & Peck (1988) . Model ini dipilih karena dalam pengembangan ini peneliti mengikuti langkah-langkah pengembangan sesuai dengan model pengembangan yang telah ada, yang pada prinsipnya dilakukan melalui 4 tahapan utama, yaitu: 1) analisis kebutuhan (need analisis), 2) desain pengembangan, 3) memproduksi/ mengembangkan media, 4) evaluasi. Keempat tahapan tersebut dapat divisualisasikan pada gambar 1 berikut ini:

Bagan 1. Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran Diadaptasi Dari Borg&Gall (1983), Dan Hannafin & Peck (1988)



## Hasil dan Pembahasan

### Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Pengembangan Multimedia pembelajaran pada skripsi ini dibuat dengan program aplikasi antara lain: *Macromedia Flash 8, Swish Max, Photosop, Audio MP3, Video FLV, Power Point 2010*, Gambar *PNG* dan *JPEG* serta *Voice*. Target pengguna multimedia pembelajaran berbasis nilai-nilai karakter ini adalah untuk siswa SMA. Multimedia pembelajaran ini dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)* interaktif. Proses produksi multimedia pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sistematis karena didasarkan pada rancangan *prototype storyboard* yang dibuat sebelumnya dan kesiapan bahan-bahan yang diperlukan sesuai dengan karakteristik pengguna.

Pengembangan produk awal multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS Ekonomi pada standar kompetensi memahami uang dan perbankan disesuaikan dengan silabus. Silabus digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran pada multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Silabus pembelajaran IPS Ekonomi untuk kompetensi dasar (1) menjelaskan konsep permintaan uang dan penawaran uang, (2) membedakan peran bank umum dan bank sentral, dan (3) mendeskripsikan kebijakan pemerintah di bidang moneter. Berdasarkan silabus tersebut kemudian peneliti membuat *flowchart*, yaitu diagram alur dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif, membuat *storyboard*, dan mengumpulkan bahan-bahan pendukung.

Untuk mengetahui ada tidaknya perubahan pengetahuan siswa setelah mempelajari produk multimedia yang dikembangkan, maka dalam hal ini ditampilkan data hasil pre test dan post test dibandingkan. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif seperti yang tersaji pada tabel 1:

Tabel 1: Kenaikan Hasil Belajar IPS Ekonomi Pada Saat Pre-Test dan Post test

Deskripsi	Nilai		Selisih
	Pre Test	Post Test	
Mean	64.12	81.03	16.91
Median	61.54	84.62	23.08
Modus	53.85	76.92	23.07
Minimum	46.15	61.54	15.39
Maksimum	84.62	92.31	7.69

Berdasarkan tabel 1 di atas, terdapat peningkatan pada pilihan jawaban dalam bentuk skor **mean pre test** 64,12 dan **mean post test** menjadi 81,03 sehingga meningkat sebesar 16,91. Pada skor *median pre test* yaitu 61,54 menjadi 84,62 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 23,08. Untuk skor *modus pre test* yaitu sebesar 53,85 menjadi 76,92 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 23,07. Adapun nilai minimum yang diperoleh pada *pre test* yaitu 46,15 menjadi 61,54 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 15,39. Sedangkan nilai maksimum yang diperoleh pada *pre test* yaitu 84,62 menjadi 92,31 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 7,69. Hal ini berarti secara signifikan multimedia pembelajaran IPS Ekonomi berbasis nilai-nilai karakter efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS Ekonomi siswa.

Uji *one sample t test* terhadap keefektifan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi dengan menggunakan

multimedia pembelajaran dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for windows*. Hasil uji keefektifan setelah penggunaan multimedia pembelajaran disajikan pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji One Sampel t Test

Variabel	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pre test	19.248	14	.000
Post Test	32.738	14	.000

Berdasarkan tabel 2 di atas, terlihat bahwa signifikansi atau probabilitas yang diperoleh terhadap hasil belajar *pre test* dan *post test* siswa masing-masing adalah 0.000. Karena nilai-nilai tersebut kurang dari 0,05, maka keefektifan pembelajaran dengan menggunakan multimedia ditinjau dari hasil belajar siswa dinyatakan efektif.

### Analisis Data Karakter Siswa

Aspek penanaman dan peningkatan nilai-nilai karakter merupakan variabel penting yang diteliti dalam penelitian ini. Diharapkan pengembangan produk multimedia ini akan mampu meningkatkan karakter siswa terhadap nilai tanggung jawab. Sejak awal pengembangan baik materi maupun pengembangan media yang dibuat telah berupaya mengintegrasikan nilai-nilai karakter di dalamnya, sehingga produk multimedia ini tidak hanya berupaya meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi IPS Ekonomi, namun juga meningkatkan karakter siswa, terutama pada nilai-nilai yang ingin dikembangkan.

Data karakter siswa mengungkap kebiasaan, sikap, dan pemikiran siswa dalam mengambil suatu tindakan moral di kehidupan sehari-hari. Pada penelitian ini data karakter siswa didapat melalui penilaian terhadap diri dalam bentuk angket dan tes. Berikut ini disajikan data hasil penelitian tentang keefektifan multimedia terkait dengan nilai-nilai karakter yang dikembangkan.

Tabel 3. Kenaikan Nilai Tanggung Jawab Pada Saat PreTest dan PostTest

Deskripsi	Nilai Tanggung Jawab		Selisih
	Pre Test	Post Test	
Mean	32.93	35.60	2.62
Median	34.00	35.00	1.00
Modus	29.00	33.00	4.00
Minimum	29.00	32.00	3.00
Maksimum	37.00	42.00	5.00

Berdasarkan tabel 3 di atas, terdapat peningkatan pada skor total pilihan jawaban dalam bentuk skor mean pre test 32.93 dan mean post test menjadi 35.60 sehingga meningkat sebesar 2.62. Pada skor median pre test yaitu 34.00 menjadi 35.00 pada post test sehingga meningkat sebesar 1.00. Untuk skor modus pre test yaitu sebesar 29.00 menjadi 33.00 pada post test sehingga meningkat sebesar 4.00. Adapun nilai minimum yang diperoleh pada pre test yaitu 29.00 menjadi 32.00 pada post test sehingga meningkat sebesar 3.00. Sedangkan nilai maksimum yang diperoleh pada pre test yaitu 37.00 menjadi 42.00 pada post test sehingga meningkat sebesar 5.00.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Tanggung Jawab Pada Saat *Pre Test*

Interval	Kriteria	Frek	Frek Relatif
37,4 – 44	Sangat tinggi	-	-
30,8 -37,4	Tinggi	10	66.67 %
24,2 - 30,8	Sedang	5	33.37 %
17,6 - 24,2	Rendah	-	-
11- 17,6	Sangat Rendah	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa nilai tanggung jawab siswa dengan kategori “sedang” sebanyak 5 siswa (33,37%) dan kategori “tinggi” sebanyak 10 siswa (66,67%).

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Nilai Tanggung Jawab Pada Saat *Post Test*

Interval	Kriteria	Frek	Frek Relatif
37,4 – 44	Sangat tinggi	4	26.67%
30,8 -37,4	Tinggi	11	73.33 %
24,2 - 30,8	Sedang	-	-
17,6 - 24,2	Rendah	-	-
11- 17,6	Sangat rendah	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 5 di atas, menunjukkan bahwa nilai tanggung jawab siswa dengan kategori “tinggi” sebanyak 11 siswa (73,33%), dan terkategori “sangat tinggi” 4 siswa (26,67%). Setelah melalui serangkaian tahapan, produk multimedia pembelajaran IPS Ekonomi berbasis nilai-nilai karakter telah selesai dikembangkan. Produk hasil pengembangan tersebut sudah layak menjadi produk akhir yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan tersebut dilihat dari skor rerata penilaian ahli materi dan ahli media yang memberi kriteria “baik” pada produk multimedia yang dikembangkan. Selain dari ahli materi dan ahli media, kelayakan tersebut dapat dilihat dari penilaian siswa yang diketahui pada saat uji coba produk *one to one evaluation* masing-masing skor rerata untuk aspek kemudahan produk untuk dioperasikan sebesar 4,23 (Sangat Baik), untuk aspek kemudahan produk untuk dipelajari isinya sebesar 4,26 (Sangat Baik) dan aspek kemenarikan tampilan sebesar 4,06 (Sangat Baik) dan *small group evaluation* yaitu dengan masing-masing skor sebesar 4, 10 (Sangat Baik), untuk aspek kemudahan produk untuk dipelajari isinya sebesar 3,83 (Baik) dan aspek kemenarikan tampilan sebesar 3,98 (Baik).

Pengembangan multimedia ini melalui empat langkah, yaitu: (1) melakukan analisis kebutuhan, (2) melakukan desain pengembangan, (3) memproduksi/mengembangkan multimedia, dan (4) melakukan validasi/ evaluasi produk.

Berdasarkan pengamatan dan kajian selama melakukan uji coba, peneliti menemukan beberapa kelebihan dan kekurangan produk. Kelebihan produk ini yaitu: multimedia ini banyak memuat gambar, video, dan animasi-animasi yang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Adanya sajian animasi yang bervariasi, *background* dan *sound effect*, membuat produk multimedia pembelajaran yang

dikembangkan menarik dan disenangi oleh siswa. Sajian materi dalam multimedia ini telah mengalami modifikasi dari sekedar materi tentang pelajaran IPS Ekonomi pada umumnya. Banyak nilai-nilai karakter yang diintegrasikan di dalamnya, sehingga diharapkan para siswa tidak hanya mahir dalam menguasai materi secara kognitif, tapi juga mendapatkan gambaran dan inspirasi dalam berpikir dan bertanggung jawab. Disamping kelebihan, maka kelemahan multimedia pembelajaran ini adalah hanya terbatas pada satu standar kompetensi yaitu pada materi uang dan perbankan, yang hanya merupakan salah satu dari sekian banyak materi dalam pelajaran IPS Ekonomi di SMA.

## Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Ekonomi Berbasis Nilai-Nilai Karakter adalah sebagai berikut ini:

1. Multimedia Pembelajaran IPS Ekonomi Berbasis Nilai-Nilai Karakter dikembangkan melalui empat langkah, yaitu: (1) melakukan analisis kebutuhan, (2) melakukan desain pengembangan, (3) memproduksi/mengembangkan multimedia, dan (4) melakukan validasi/evaluasi produk.
2. Multimedia Pembelajaran IPS Ekonomi Berbasis Nilai-Nilai Karakter dinilai layak digunakan dengan revisi berdasarkan penilaian para ahli materi dengan hasil 4,00 pada aspek relevansi materi, 4,00 pada aspek keakuratan materi, 3,75 pada aspek kelengkapan sajian, 4,00 pada aspek sistematika sajian, 3,80 pada aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran dan 3,82, pada aspek cara penyajian serta ahli media dengan rerata skor, 3,07.3
3. Multimedia Pembelajaran IPS Ekonomi Berbasis Nilai-Nilai Karakter dinilai layak digunakan sebagai sumber belajar dengan kriteria penilaian pada saat uji coba *one to one evaluation* melalui skor penilaian pada tabel konversi nilai berskala 5. Jumlah skor rerata siswa pada aspek kemudahan produk untuk dioperasikan adalah 4,23 (sangat baik), pada aspek kemudahan produk untuk dipelajari isinya skor rerata penilaian adalah 4,36 (sangat baik), dan pada aspek kemenarikan tampilan jumlah skor rerata penilaian adalah 4,06 (baik), sedangkan pada saat uji coba *small group evaluation* melalui skor penilaian pada tabel konversi nilai berskala 5. Jumlah skor rerata siswa pada aspek kemudahan produk untuk dioperasikan adalah 4,23 (sangat baik), pada aspek kemudahan produk untuk dipelajari isinya skor rerata penilaian adalah 4,06 (baik), dan pada aspek kemenarikan tampilan jumlah skor rerata penilaian adalah 4,16 (baik).
4. Multimedia Pembelajaran IPS Ekonomi Berbasis Nilai-Nilai Karakter efektif dipergunakan dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil perbandingan antara pre test dan post test. Untuk hasil belajar IPS Ekonomi skor rerata siswa pada saat pre test adalah sebesar 64,12, sedangkan pada post test nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa adalah 81,02, terjadi peningkatan sebesar 16,91. Multimedia Pembelajaran IPS Ekonomi Berbasis



Nilai-Nilai Karakter efektif dipergunakan dalam meningkatkan karakter siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata siswa pada saat *pre test* dan *post test*. Untuk nilai tanggung jawab, skor rata-rata *pre test* adalah 32,93 dan saat *post test* meningkat menjadi 35,60, terjadi peningkatan sebesar 2,62.

5. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, terlihat bahwa signifikansi atau probabilitas yang diperoleh terhadap hasil belajar *pre test* dan *post test* siswa berdasarkan uji *One Sample t Test* masing-masing adalah 0,000. Karena nilai-nilai tersebut kurang dari 0,05, maka rumusan masalah yang menyatakan keefektifan pembelajaran dengan menggunakan multimedia ditinjau dari hasil belajar siswa dinyatakan efektif

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, diajukan sejumlah saran yang berhubungan dengan pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

##### 1. Untuk Siswa

- a. Produk Multimedia Pembelajaran IPS Ekonomi Berbasis Nilai-Nilai Karakter ini dapat digunakan menjadi sumber belajar secara mandiri, dimana siswa dapat mempelajarinya di luar jam pelajaran baik di sekolah maupun di rumah.
- b. Apabila produk multimedia pembelajaran ini dipergunakan secara mandiri, penggunaan *headphone* lebih disarankan daripada penggunaan *speaker* kecil agar pengguna lebih dapat berkonsentrasi pada saat menggunakan produk multimedia.

##### 2. Untuk Guru

Produk multimedia pembelajaran ini sebaiknya digunakan oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran IPS Ekonomi pada materi Uang dan Perbankan di kelas X SMA.

##### 3. Untuk Dinas Pendidikan

Dari aspek penyebarluasan produk, sebaiknya dapat dilakukan melalui beberapa cara, diantaranya memperkenalkan produk multimedia kepada guru-guru dan kepala sekolah pada saat pertemuan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPS Ekonomi. Penyebarluasan juga dapat dilakukan misalnya melalui kegiatan pameran pendidikan dan pembangunan.

##### 4. Untuk penelitian dan Pengembangan Selanjutnya

Produk Multimedia Pembelajaran IPS Ekonomi Berbasis Nilai-Nilai Karakter ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut, dengan meningkatkan kualitas produk dari aspek isi dan tampilan desain multimedia. Dari aspek isi yaitu dengan menambahkan dan mengembangkan materi sesuai dengan konteks yang lebih kekinian, misalnya dengan mengamati perubahan fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar dan dampaknya terhadap kehidupan ekonomi masa kini. Dari aspek tampilan desain yaitu dengan memperbanyak gambar, video dan animasi yang memuat pesan-pesan moral yang sarat dengan nilai karakter, sehingga saat

menggunakan produk multimedia siswa menjadi lebih memiliki gambaran tentang contoh-contoh tindakan yang baik.

#### Daftar Pustaka

- Akhmad Muhaimin Azzet. 2011. Pendidikan Yang Membebaskan. Yogyakarta: Ar.Ruzz Media.
- Anik Ghufro,dkk. 2007. Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pengembangan. Yogyakarta: Lembaga penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ariasdi. 2008. Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran . Artikel. dari <http://ariasdimultimedia.wordpress.com/2008/02/12/panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran/>. Diakses tanggal 1 Desember 2013 Pukul 10.00 Wita.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2007. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ariesto Hadi Sutopo 2003. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Azhar Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Balitbang Kemendiknas. 2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.
- Barth, J. L. (1990). Methods of instruction in social studies education. Lanham: University Press of Amerika.
- Borg, Walter.R. & Gall, M.D. 1983. Educational Research: An Introduction. 4th Edition. New York: Longman.inc.
- Darmiyati Zuchdi, Zuhdan Kun Prasetya, Muhsinatun Siasah Masruri. (2010). Laporan penelitian hibah penelitian tim pascasarjana: Pengembangan model pendidikan karakter terintegrasi dalam pembelajaran bidang studi di sekolah dasar. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY.
- Darmiyati Zuchdi. 2010. Humanisasi Pendidikan (edisi ketiga). Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS Ekonomi. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_. 2006. Peraturan Mendiknas RI Nomor 22 Tentang Standar Isi.
- Djemari Mardapi. 2008. Teknik Tes dan Nontes. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Doni Koesoema, A. 2010. Pendidikan Karakter, Strategi Mendidik Anak di Zaman Global. Jakarta: Gramedia.
- Ellis, A. K. (1997). Teaching and learning elementary social studies. United States: A Vivacom Company.
- Elkind, David H. & Sweet, Freddy. 2004. How to do Character Education. Artikel. Diambil pada tanggal 16 Nopember 2013 dari: <http://www.wilderdom.com/Character.html>.

- Hannafin, M.J. & Peck, K.L. 1988. The design, development, and evaluation Of instructional software. New York:Mc Millan Publishing Company
- Heinich et al. 1996. Instructional Media and Technologies for Learning. New Jersey: Prentice Hall Inc. Kemp, J. E & Dayton, D. K 1985. Planning and Producting Instructional Media 4thEd. New York: Harper & Row Publisher.
- Lickona, Thomas. 1991. Educating For Character. How Our Schools Can Teach Respect andResponsibility.New York: Bantam Books.
- Lickona, Thomas, E. Schaps and C. Lewis. 2010. CEP's Eleven Principles of Effective Character Education. 2010 revis ion. Washington, D.C: Character Education Partnership. Diambil pada 16 Nopember 2013 dari ( [http://www.character.org/uploads/PDFs/ElevenPrinciples\\_new2010.pdf](http://www.character.org/uploads/PDFs/ElevenPrinciples_new2010.pdf))
- Masnur Muslich. 2011. Pendidikan Karekter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mukminan. 2006. Desain Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Program Pascasarjana.
- NCSS. (1986). Curriculum standars for the social studies . Washington D.C.: National Council for the Social Studies.
- Nursid Sumaatmadja, 2006.Konsep Dasar IPS.Universitas Terbuka.
- Nurul Zuriah. 2008. Pendidikan Moral & Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2003. Teknologi Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Said Hamid Hasan, Abdul Azi z Wahab, Yoyok Mulyana, et al. 2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Jakarta: Badan Penelitian dan pengembangan Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional.
- Saifuddin Azwar. (2010). Tes prestasi fungsi dan pengembangan pengukuran prestasi belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sapriya. (2009). Pendidikan IPS (konsep dan pembelajaran). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Savage, T. V. ' & ' Amstrong, D. G. (1996). Effective teaching in elementary social studies. New Jersey: Pretince -Hall, Inc. A Simon & Schuster Company Englewood Cliffs.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2 009. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013 . Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo 2008. Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran . Prodi Teknologi Pembelajaran. PPs UNY.
- Suharsimi Arikunto. 2002. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka cipta. Suyanto, M. 2005. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Andi Offset.
- Trianto. (2010).Model pembelajaran terpadu (konsep, strategi dan implementaisnya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan).Jakarta: PT Bumi Aksara.